Mensile - Anno IV - N. 39

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

2 ATTILA
3 CRAZY JOE
4 NOVAK
5 PHASOR GAME
6 SON GURY
7 BILLIARD POOL
8 KURGHAN
9 CHOPLIFTER
10 MAJOR
11 MANY WAYS
12 PERLE
13 BAD MAGIC
14 KANON
15 AIR FORCE
16 LIMIT
17 CRAZY ROBOT
18 ANUBI
19 ALIEN FLIGHT
20 FIREBALL
21 ORK WORK
22 AMERICAN BILLIARDS
23 ELIO
24 GAME
25 TIR
26 TRIAL
27 BOXE
28 MUST KILL
29 AGONIA
30 SAMURAI CHASE

FAST LOADING "BITURBO"

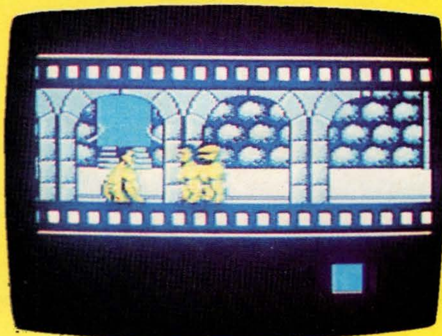
SPORT
E DISTRUZIONE

Questo mese vi chiediamo di mettere da parte le vostre ansie, dettate da problemi di studio o di lavoro e di concentrarvi nella soluzione di alcuni problemi legati al vostro computer. Soltanto con una grande forza di concentrazione, infatti, potete pensare di superare i primi stadi di alcuni giochi di cui vi diamo recensioni e trucchi vincenti. Ma forse neanche una grande forza di volontà è sufficiente a farvi dire "bravo" nel vedere le schermate finali di giochi come *Wanderer*.
Se proprio non ce la fate a distruggere alieni o avversari datevi all'ippica, o meglio al biliardo.

HIT PARADE N. 39 - Periodico mensile - Novembre 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

12 – 60

HOTTY



La vita dell'agente segreto è dura e irta di pericoli: non lascia un attimo di pace. Appena terminata l'ultima pericolosa missione non hai neppure un attimo per rilassarti, mentre sei nella sauna a meritarti il giusto riposo la ricestramittente innestata nel tuo condotto uditivo ti informa di una pericolosa missione che ti porterà attraverso tappe successive alla soluzione di un misterioso e intricato caso di spionaggio nella quale verrai guidato dalle istruzioni del quartier generale sulla base degli indizi via via trovati. Ma le forze avversarie sono già al lavoro e ti hanno individuato. Infatti mentre ti rechi verso gli spogliatoi una massa di energumeni in costume adamitico ti assalgono desiderosi di farti la pelle. E così subito all'inizio, con le tue sole mani come arma di difesa, comincia incalzante una straordinaria avventura.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

66 – 104

ATTILA



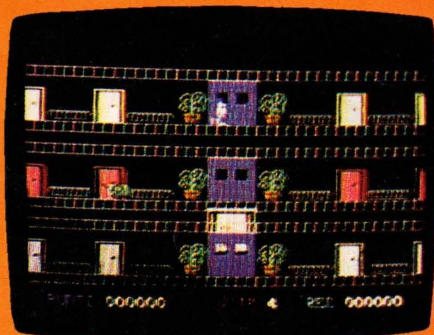
Siamo nel bel mezzo di una battaglia e sembra di trovarci in Libano e in Afganistan. Potrete scegliere se combattere a bordo di una jeep dell'esercito, o se librarvi in volo con il vostro elicottero di nuova concezione. Lo scopo è come al solito uno solo: sopravvivere e giungere al compimento della vs. missione, ma naturalmente per fare ciò dovrete abbattere i numerosi nemici che cercheranno di farvi a tutti i costi la pelle. Sparate in alto nel cielo, in basso contro le postazioni contraeree e ricordate se riuscirete a colpire le mine magnetiche, entrate subito nel raggio d'azione dello scoppio, l'energia magnetica che si libererà vi farà ottenere una temporanea protezione dai colpi nemici rendendovi invulnerabili. Riuscirete a giungere fino in fondo?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

110 - 133 139 - 174

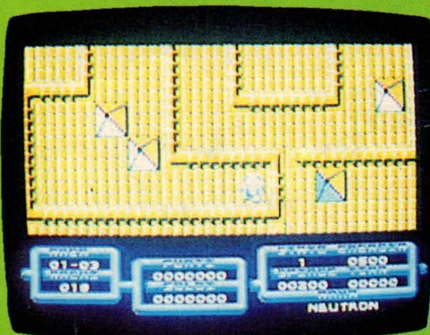
CRAZY JOE



Uno dei piú bei giochi mai creati. Dieci o piú videogiochi inseriti in un contesto musicale degno di Videomusic!! In un albergo eccezionale si può giocare sempre in maniera diversa a patto di saper evitare padrone e cameriere.

CMB	sinistra
SHIFT	destra
	alto
=	basso
RETURN	apri porta
M	musica sì/no
P	pausa

NOVAK



Sei riuscito a portare a termine un favoloso furto, ma mentre stavi per fuggire dai magazzini generali pieno di refurtiva ecco che senti il suono delle sirene della polizia. Decidi quindi di nascondere il bottino nelle casse contenute nei depositi e di uscire poi pulito. Ma dovrai anche recuperare il tuo tesoro e al calare della sera ritorni nei magazzini. Ma ahimè le casse sono state spostate e dovrai avvicinarle nel numero indicato sullo schermo per riuscire ad aprirle. Attento che alcune volte troverai dei trabocchetti e mezzi meccanici di vigilanza che sono stati messi dalla polizia per acciuffare il ladro e solo se sarai riuscito a ripulire ogni deposito e a guadagnare l'uscita potrai passare a quello successivo guadagnando un bonus. Buona fortuna Novak, speriamo che riesca nel tuo intento o addio Maldive e ricchezza.

JOYSTICK PORTA 2

C=	cambia arma
FUOCO	inizio gioco

180 — 211 217 — 239

PHASOR GAME

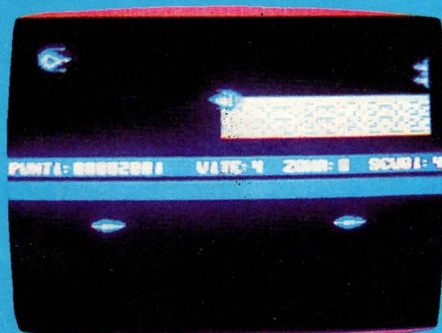


Nella centrale nucleare dell'astronave interstellare US Ganor è accaduta una tremenda disgrazia. Un improvviso corto circuito ha disattivato il collegamento energetico ed ora il potente mezzo si trova in balia delle forze galattiche, impossibilitato a muoversi autonomamente. Esiste purtroppo un solo modo per riallacciare i contatti interrotti: una piccola navetta di servizio mimetizzata deve essere inserita all'interno dell'apparato e toccando in successione i generatori di phasor deve collegarli tra di loro. Ma attenzione alcuni punti del complicato sistema danno dei vantaggi al tocco, mentre altri possono rappresentare morte certa. Non entrate in alcun modo in contatto con le sfere di azoto che riempiono i condotti o avrete morte certa, così come naturalmente in alcun modo dovrete trovarvi sulla traiettoria del raggio dei phasor quando avviene il collegamento. Buon lavoro perché un intero equipaggio dipende da voi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SON GURY



Ti stai addestrando per diventare pilota di astrocaccia ed hai già compiuto i primi voli di ricognizione sulla città. Ma dal momento che il velivolo che ti verrà affidato una volta raggiunto il brevetto ha un costo molto elevato, il corso di addestramento prevede una serie di esercizi al computer in situazioni di guida veramente difficili e dove è richiesta una speciale abilità nello zigzagare e nel colpire i tuoi avversari: partito dalla base ti troverai subito di fronte gli edifici della città con i picchi dei campanili e dei lampioni, non solo anche le nuvole andranno evitate, perché possono celare nemici che si nascondono e poi ci saranno i soliti alieni che ti verranno incontro cercando di distruggerti. Riuscirai a superare anche questa ennesima prova?

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	record
RUN/STOP	pausa
CBM	fine gioco
RETURN	ricomincia
H	fine missione
FUOCO	inizio gioco
JOY 1	giocatore 1
SPAZIO	bomba finale gioc. 1
JOY 2	giocatore 2
F7	bomba finale gioc. 2

248 - 261 267 - 289

BILIARD POOL

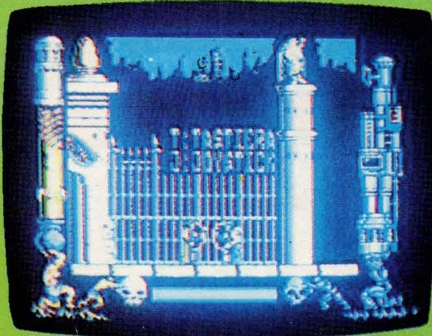


Quanti di voi hanno rivisto il rifacimento di quel magnifico film dove un aitante giovane americano sbaraglia tutti giocando a carambola. Anche Voi potrete vivere l'emozione di essere il migliore e sbaragliare in tornei o semplici partite i vostri avversari. Potrete giocare da soli contro il computer o contro un vostro amico, ma niente vi farà perdere la voglia di vincere. Dovrete cercare di far entrare in buca una ad una le palle che si trovano sul tavolo da biliardo, ma anche se chi inizia può sembrare il favorito, ricordate che un solo errore fa passare la mano all'avversario. Se volete poi impratichirvi nel tiro e nella mira scegliete il modo pratico e vedrete che poco alla volta diventerete dei veri campioni. Posizionate la palla su cui mirare e premete due volte fuoco per passare alla scelta della potenza di tiro ed un eventuale effetto. Buon divertimento.

JOYSTICK PORTA 1

F1	joystick/tasti
F3	tipo gioco
F5	demo/pratica
U	inverte visione tavolo

KURGHAN



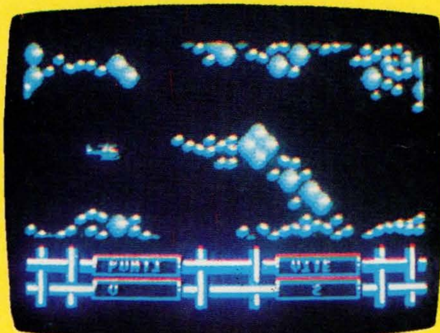
Siamo nel 2029, le metropoli urbane hanno raggiunto un grado di degradazione terrificante e dovunque si annidano malviventi armati di spade laser e scudi che molestano i pochi bravi cittadini rimasti in superficie, molti si sono infatti nascosti in bunker sorvegliati nel sottosuolo. Ma le autorità interplanetarie non possono permettere il proliferare ulteriore di questa degenerazione ed hanno istituito dei vigilantes che possano tentare di ripristinare l'ordine. Armato a tua volta di fucile e scudo protettivo elimina i malviventi uno ad uno stando però attento a non uccidere i cittadini inermi. Raccogli le provviste energetiche e rammenta che dovrai mettercela veramente tutta per non essere annientato, i tuoi nemici sono veramente decisi a farti la pelle.

JOYSTICK PORTA 2

T	tastiera
J	joystick
FUOCO	inizio gioco

294 - 315 321 - 348

CHOPLIFTER

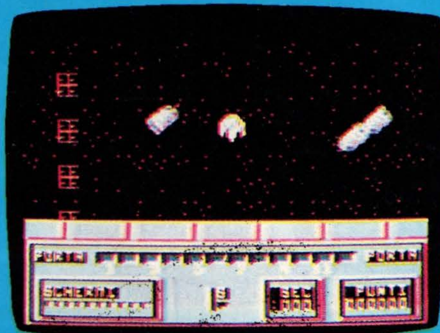


Stai tranquillamente percorrendo il tuo abituale percorso di sorveglianza della zona antistante la fabbrica di prodotti chimici, quando una violenta esplosione crea una frazione spazio-temporale e all'improvviso ti trovi forse in un'altra dimensione, ma senz'altro in un differente posto. Osservandoti bene intorno scopri di essere stato sbalzato all'inteno di una serie di cunicoli dove ovunque esistono sporgenze di enormi dimensioni e "cose" che potrebbero farti saltare in aria. Guida con perizia il tuo velivolo stando ben attento a non urtare nulla e soprattutto aziona all'impazzata il tuo mitragliatore non appena ti accorgi che degli strani alieni a forma di palla e spirale, chi più ne ha più ne metta, tentano di attaccarti. Cerca di sopravvivere nella speranza di un risveglio e di accorgerti che era tutto un brutto sogno.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

MAJOR



"È incredibile" urla il colonnello Wobbels mentre nei suoi occhi appaiono fulmini. "Vogliono che uno dei miei mezzi atterri sul Major, ma non ci informano dei dettagli della missione". Il generale si irrigidì sulla sedia dicendo che è proprio per questo che vogliono uno dei suoi uomini migliori. E il colonnello fu costretto ad ammettere che solo Wunker sarebbe stato in grado di farcela. Esplorare la rete spaziale del pianeta mezzo distrutto Major, distante un milione di anni luce. Non sarete molto bene accolti, anzi verranno subito messi in atto tutti i sistemi difensivi. Tentate di superarli e cercate la strada alla ricerca della conoscenza e della chiave che vi permette di non vedere distrutti 200 anni di conoscenza. Ci sono 12 scritte che dovrete completare per ricostruirne il centro di controllo e con questo vincere il pianeta.

JOYSTICK PORTA 2

S	su
,	sinistra
.	destra
X	giù
SPAZIO	fuoco

352- MANY WAYS 372



La città di Coventry è l'ultimo baluardo rimasto delle forze arghiriane che hanno a poco a poco dovuto soccombere alla inarrestabile avanzata delle forze imperiali. Tuttavia, prima di cedere definitivamente il campo ai propri nemici, gli arghiriani hanno sistemato in ogni punto della città dei commutatori energetici che consentono la creazione di una barriera difensiva impedendo l'accesso ai non desiderati. Introdottoti con uno strattagemma all'interno della barriera devi consentire ai tuoi compagni di entrare a loro volta e impossessatoti di un carro armato cerchi di distruggere il maggior numero di commutatori. Ma gli arghiriani non rimarranno inattivi e cercheranno di usare ogni mezzo per eliminarti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

378- PERLE 398

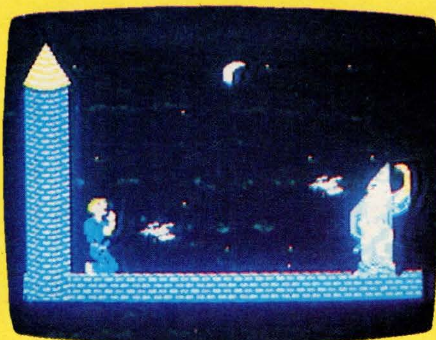


Un orsetto molto goloso è finito all'interno di un castello infestato da topastri alieni. Il nostro caro plantigrado ha fame e lungo le stanze del castello, i suoi camminamenti, trova gemme succose. Ma lo stesso genere di alimento piace anche agli alieni che cominciano a gustare il piacere di farsi una scorpacciata di alimenti terrestri. Per poter mangiare in santa pace devono però sbarazzarsi dell'orsetto che non vorrebbe invece aver seccatori soprattutto all'ora di pranzo. Cerca allora di sfuggire l'antipatica compagnia ripulendo i camminamenti del castello e saltando da una parte all'altra del maniero quando serve.

JOYSTICK F1

1	destra
CONTROL	sinistra
SPACE	salta

BAD MAGIC

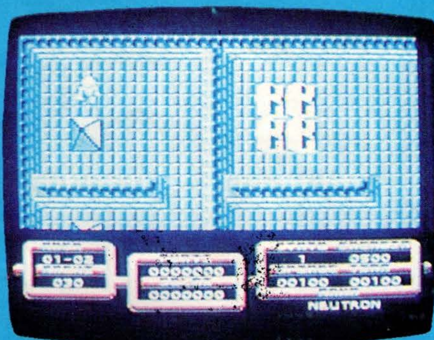


Il castello ottagonale di Leuthonian è stato vittima di un sortilegio. Tutti i corridoi del maniero sono stati infestati da una misteriosa pattuglia che impedisce a chiunque di muoversi rapidamente. Il povero mago di corte, impossibilitato, perchè troppo poco potente, a liberare il castello, pensa però di trasformare il giovane coraggioso principe in un mostriciattolo a quattro zampe, che, avendo la testa molto in alto, possa aggirarsi ovunque e ripulire i corridoi. Ma purtroppo nel castello ci sono malvagi fantasmi che tenteranno di impedirti di portare a termine la tua impresa. Raccogli il cilindro magico e finalmente potrai distruggerli. Usa anche attentamente gli interruttori per azionare le porte segrete e quando hai finito con una sezione del castello infilati nel teletrasportatore per passare ad un'altra zona rapidamente.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

KANON



Il professor Kanon, amante dell'avventura e delle scoperte archeologiche, è riuscito a trovare l'ingresso di una tomba egizia ed ora si aggira per il labirinto di corridoi alla ricerca di ricchezze e perchè no delle soluzioni ai numerosi misteri. Tutte le volte che incontra delle scatole deve prima di tutto allinearle in base al numero indicato e poi farle urtare tra di loro per riuscire ad aprirle. Dopodichè può impossessarsi del contenuto: monete d'oro, armi, proiettili. Quando ha ripulito una zona può infilarsi nelle porte d'uscita e se non avrà dimenticato neanche una scatola otterrà un bonus. A questo punto prima di rientrare nelle tombe potrà rifornirsi di tiri (per tirare le scatole), mosse (per spingerle), armi speciali, vite extra e perchè no, energia. Attento ai numerosi spettri che drenano la tua energia vitale e pensa prima di muoverti per non rimanere incastrato.

JOYSTICK PORTA 2

C	cambio arma
FUOCO	inizio gioco

OGNI MESE

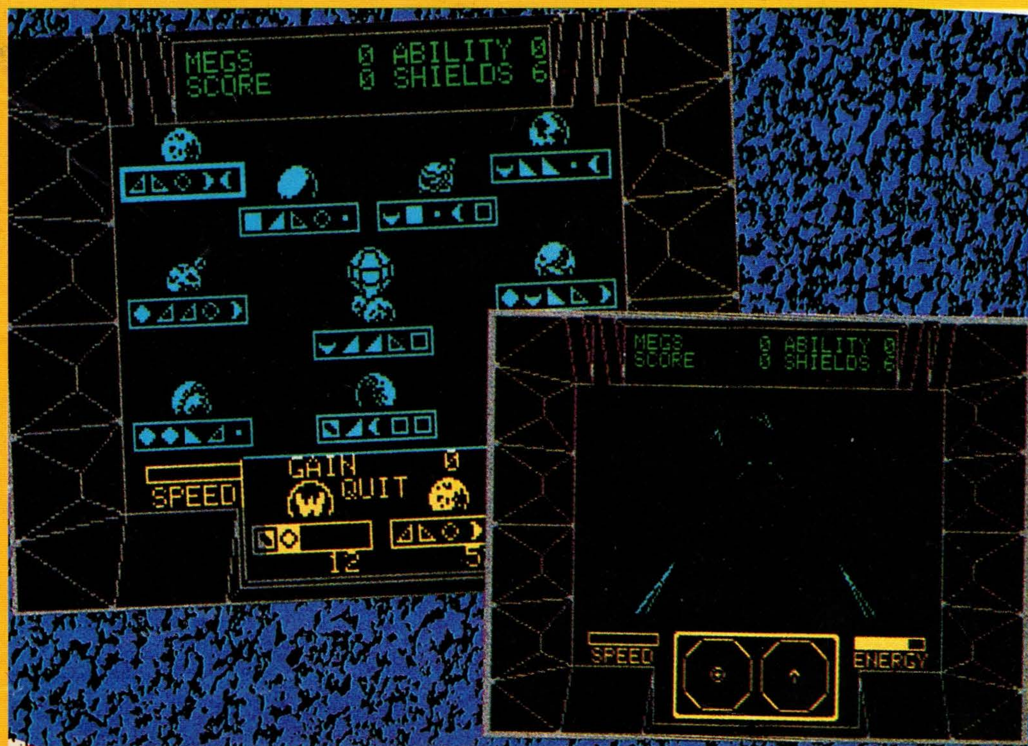


IN EDICOLA

WANDERER

In un remoto futuro, una confederazione di dieci pianeti è governata dal dittatore Vadd. Wanderer, un mercenario spaziale, viene assoldato dalla confederazione per uccidere Vadd, ma per fare ciò ha bisogno di un distruptor, un arnese non certo a buon mercato. Wanderer va di pianeta in pianeta a guadagnarsi la somma necessaria barattando il prezioso carico della propria astronave, carte da gioco! Per guadagnare, la sua "mano" dev'essere migliore di quella del pianeta visitato. Che razza di economia!

Naturalmente, i sicari di Vadd fanno di tutto per fermare Wanderer, il quale all'inizio del gioco ha sei schermi protettivi e un indice



DERER

di abilità pari a zero. L'abilità cresce con ogni avversario colpito, e determina le distanze che si possono percorrere sulla mappa galattica e la possibilità di entrare nei tre buchi neri. Se perdete tutti gli scudi ma conservate un po' d'energia, venite inviati in una specie di limbo in cui dovete guadagnarvi il diritto di riprendere la missione.

Wanderer impiega una grafica vettoriale lenta, incerta e monocromatica, gli effetti sonori sono scarsi e mediocri, la meccanica di gioco è lenta e ripetitiva: in sostanza, da Wanderer non si possono ricavare piú di due ore di divertimento.

STEVE DAVIS

Se prima o poi ti è venuta voglia di giocare a un gioco di biliardo, è arrivato il momento giusto. Beh, questo Steve Davis è una versione digitale che, apparentemente, è valida quanto il gioco vero e proprio. E dopo aver giocato questa nuova simulazione di biliardo sono incline ad essere d'accordo...

Steve Davis è un gioco di biliardo, tradizionale sotto un certo punto di vista, in quanto i movimenti sono visti dall'alto. In cima allo schermo c'è una barra di opzioni che ti permette di scegliere il tipo di gioco che vuoi provare, biliardo a dieci o quindici palle, partita all'inglese o a buca all'inglese, biliardo inglese o Carom.

C'è l'opzione per il gioco a uno o due giocatori, con sei livelli di abilità per gli avversari nel computer che vanno dal principiante al Steve Davis in persona, e puoi scegliere anche se comincia il giocatore del computer o quello umano. Ci sono poi le opzioni di demo, di aiuto e di allenamento e puoi anche fare dei colpi truccati o ripetere un tiro al rallentatore.

L'azione viene controllata dal mouse e il giocatore può regolare la forza del colpo e dare effetto alla palla prima di tirare con la stecca, cosa che viene fatta mettendo il cursore nel punto in cui vuoi che vada la palla e premendo il tasto di fuoco.

E, in poche parole, è tutto qui. **Steve Davis Snooker** è un gioco molto scorrevole e presentato bene, ma ha i soliti problemi dei giochi di biliardo per via della visione dall'alto, non sembra proprio un biliardo! Allineare i colpi è una cosa piuttosto complicata e anche la barra di potenza richiede molto tempo prima di essere utilizzabile. In ogni caso, con un po' di perseveranza, come dicono, si possono raccogliere i punti che ci si merita.

I grafici sono nitidi, ma le palle non sono tonde, sono anzi quasi quadrate! Malgrado ciò, però, si muovono in modo regolare. Il suono durante il gioco è proprio scarsino, e comprende alcune parole e un click poco convincente quando le palle si toccano, ma



SNOOKER

c'è un bel pezzo di musica digitalizzata nel titolo.

Se sei un giocatore di biliardo (siamo pazzi...) la sfida di **SDS** ti piacerà e con la sua





miriade di opzioni e di livelli è destinato a divertire gli entusiasti per ore ed ore. A chi invece preferisce giochi più accessibili consiglio di provare **3D Pool** della Firebird, non ha tutte le opzioni di **Steve Davis Snooker,** ma è molto più facile lasciarsi coinvolgere dall'azione.

Cristina Barigazzi

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 8 DI

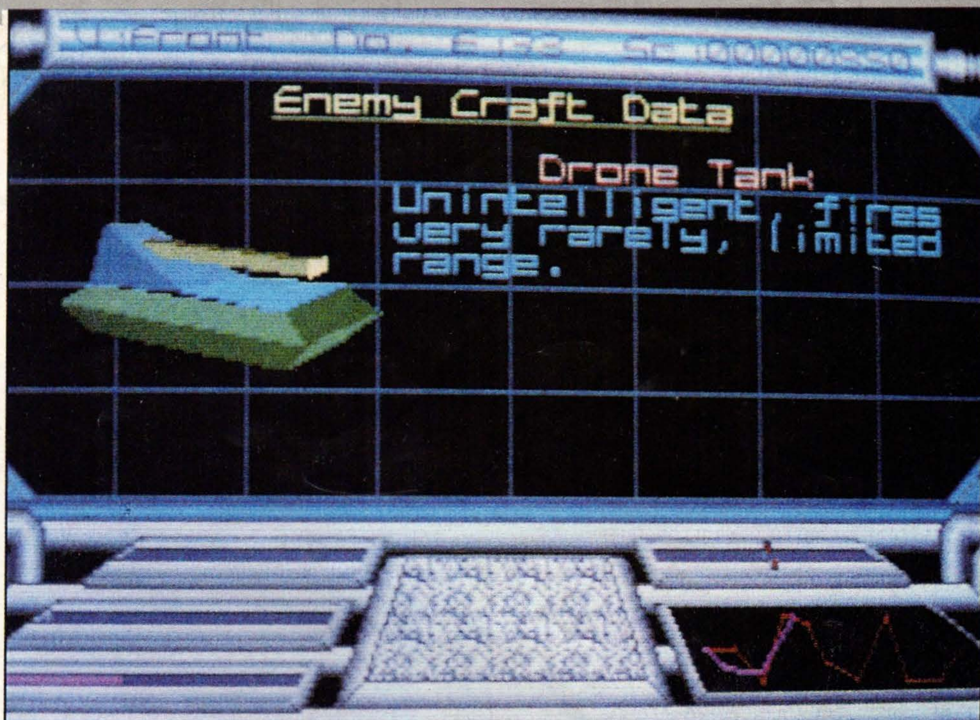
AMIGA SUPER GAMES

CON ALTRI 2 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI
PER IL VOSTRO AMIGA

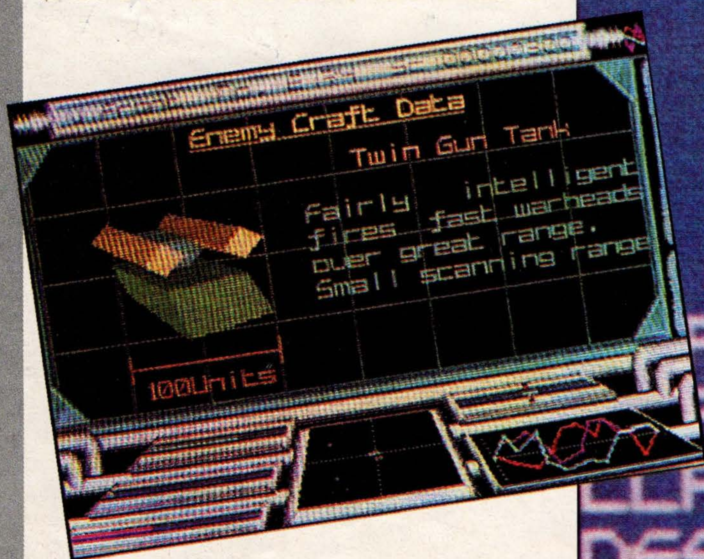
ASSOLUTAMENTE
DA NON
PERDERE!!!


VOYAGER
141
005
22
SPACE
PAROLE




Enemy Craft Data
Drone Tank
Unintelligent, fires very rarely, limited range.

Nel 1977 è stato lanciato il Voyager II per invitare tutte le forme di vita dell'universo a visitare il nostro pianeta. Tenetevi pronti - sta per arrivare un po' di compagnia.
La prima razza aliena che ha ricevuto il messaggio di benvenuto del Voyager è stata una nazione imperialista ben promettente, i Roxiz. I Roxiz non hanno accolto l'invito con lo spirito con il quale era stato mandato e si sono subito accorti che il piccolo pianeta descritto era pronto per essere colonizzato. Invece di fare un assalto vero e proprio, i Roxiz sono rimasti nascosti sulle dieci lune di Saturno e catturano tutte le navicelle spaziali terrestri che sono sufficientemente furbe da avventurarsi fino a loro.
Purtroppo, a causa del Rodan Charter del 2052, la terra non ha più modo di costruire macchinari distruttivi... le cose si mettono male!
Ma indovina cosa succede? C'è una speranza e porta il nome di Luke Snayles, un vagabondo dell'era dello spazio che ritorna dopo aver compiuto, in esecuzione di una sentenza, una "missione investigativa" di 50 anni nello spazio profondo.
Luke è riuscito a ricevere ad intermittenza alcune trasmissioni radio e si è gradualmente fatto un'idea di quello che sta succedendo sulla Terra. Per quanto lo riguarda il suo debito con la società è ormai pagato e non c'è niente che rovina la festa per il suo ritorno a casa — ma se nessun altro è pronto a liberare il sistema solare dalla minaccia predatoria, può tranquillamente farlo lui (e chi lo sa? in questo affare potrebbe anche esserci una ricompensa in denaro).
Ed è qui che tu entri in gioco.
Dopo una sequenza attraente e ben animata, vieni lasciato a fare di testa tua sulla ostile superficie di Janus, la prima luna di Saturno. Luke entra in combattimento con un carro relativamente lento, che può essere trasformato in un più veloce aereo di bassa quota, anche se su Janus questo non è ne-



cessario a tutti i costi in quanto l'opposizione è anch'essa principalmente terrestre. Ti sembra un po' troppo facile? Fossi in te non ne sarei troppo convinto! La sola "strategia" richiesta è l'esplorazione alla ricerca di carburante e armi migliori (comprese mini telecamere remote, missili radar e bombe atomiche, Luke può utilizzare anche i rifornimenti abbandonati dai Roxiz), ma per me è forse un fatto soprattutto positivo. Alla visuale è stata aggiunta una dimensione supplementare, e nell'insieme del procedimento è stata aggiunta al gioco standard di shoot'em up una dimensione completamente nuova. Altre fonti esterne aiutano l'intrepido avventuriero. La navicella madre irradia più informazioni di quelle che un comune mortale potrebbe assimilare, compresa una ampia cartina della luna nella quale ti trovi, piani e informazioni sulla forza e sulla distribuzione delle navicelle nemiche e la posizione delle telecamere remote.



Mentre la maggior parte delle case produttrici di software sta cercando di convincerci che i loro prodotti sono i giochi più veloci, quelli più entusiasmanti della Terra, la Imagine si limita a descrivere *Typhoon* come una mera simulazione di un gioco simile. Come succede con tutte le simulazioni, non è mai possibile ottenere la precisione al 100%, e nel caso di *Typhoon* sembra che la Imagine abbia raggiunto quasi il 100% di costrizione e di eccitamento.

Gli invasori di Mechanoid sono arrivati e pro-







gettano di prendere il controllo di tutto il mondo. Cominci la tua missione con lo scopo di distruggerli volando alto sopra al mare con un caccia F-14. Senza perdere tempo ti lanci in un tuffo verticale, attraverso gli strati di nuvole, con gli occhi puntati sulla portaerei nemica che si trova sotto di te. Gruppi di caccia ti sparano addosso attraverso le nuvole e volano secondo le solite vecchie stanche formazioni che abbiamo visto centinaia di volte prima di oggi. Il tasto di fuoco attiva due armi: i cannoni a corto raggio standard e le bombe che vengono lasciate cadere da sotto l'aereo. Lo stadio uno è veramente barboso, e l'unica cosa interessante è la visione a 3D. Tutti gli aerei dei nemici sono identici e stranamente i tuoi si inclinano nella direzione sbagliata quando ti muovi da un lato all'altro. E molto rapidamente arrivi alla portaerei, la fai saltare e viene caricato il secondo stadio. Il tuo F-14 della prima parte è stato trasformato, per lo stadio due, in un elicottero. Invece di migliorare, quindi, *Typhoon* fa qui un passo indietro. Ora i tuoi nemici vengono verso di te sopra a un paesaggio di mare in scorrimento verticale. Le formazioni di elicotteri e aerei si muovono attraverso lo schermo in modo assolutamente poco realistico, contro a sfondi anch'essi mal definiti. Puoi raccogliere armi supplementari per dare una leggera spinta all'azione.

Mi meraviglia proprio che la Imagine si sia preoccupata di convertire questo coin-op praticamente sconosciuto che non aveva neanche il sostegno di un gioco decente che compensasse la sua oscurità. Sembra quasi che i programmatori siano stati spenti dal gioco originale composto da un tetro schermo di titolo e da grafici improvvisati. La musica è semplicemente un nuovo arrangiamento delle voci già spesso utilizzate, con l'alternativa di scegliere alcuni effetti sonori veramente poco orginali.

In tutte e due le sezioni lo schermo è stato tagliato in forma quadrata e la zona di gioco è stata così ridotta senza motivo apparente. È veramente troppo ottimistico pensare che la gente tiri fuori dei soldi e sia soddisfatta di questo gioco. Per favore non vogliamo più vedere nessuno shoot'em up a scorrimento verticale che sia al di sotto degli standard!

AIR FORCE

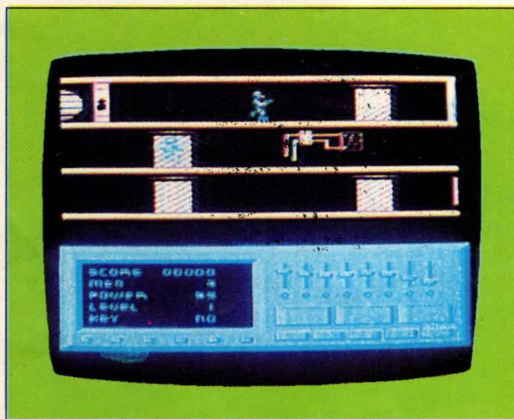


Uno scontro aereo tra giganteschi aereoplani affascina chiunque, ma soprattutto i protagonisti. Scegliete se gareggiare contro il vostro computer o un vostro amico e disponetevi subito alla guida del vostro veicolo. Muovendo il joystick avanti e indietro per stabilire l'altitudine adatta zigzagate tra alberi, edifici altissimi, tentando di abbattere il vostro avversario a colpi di mitragliatrice. Ma attenti all'altezza a cui vi trovate o, oltre a riportare danni a causa del vostro nemico, potrete scontrarvi con i pericoli della giungla metropolitana.
Se riuscirete nel vostro intento verrete proclamato campione e avrete diritto a scontrarvi con altri valorosi avversari.

JOYSTICK PORTA 1/2

SPAZIO	decolla
1/2	nr. giocatori

LIMIT



Il tempo è contro di te, devi lottare se vuoi sopravvivere. Nel laboratorio di fisica una reazione non è andata come doveva ed ecco che scariche elettriche vagano per le stanze e i corridoi sotto forma di strani esseri. Tu sei rimasto intrappolao e non puoi usare il tuo pass per aprire le porte che ti consentirebbero di uscire all'aperto al sicuro. Devi quindi recuperare le chiavi ormai in disuso da parecchio tempo e guadagnarti settore dopo settore il passaggio verso la libertà. Non andare nelle zone contrassegnate con il simbolo di pericolo e neutralizza con il tuo laser i mostri. Usa le teleport per trasferirti da un corridoio all'altro del piano ed attento anche ai dispositivi antirapina che sono automaticamente usciti da ripostigli sul pavimento. Una volta trovata la chiave raggiungi il megateletrasportatore per trasferiti ad un altro settore.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

CRAZY ROBOT

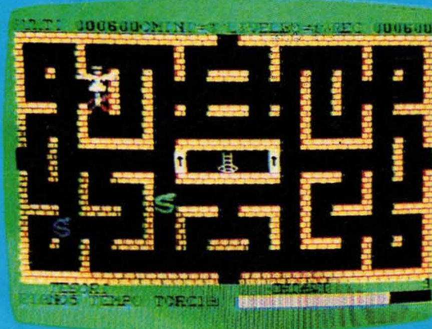


Da tempo i robot hanno soppiantato l'uomo nella gestione delle fabbriche e svolgono funzioni di ogni tipo, anche quelle dove è richiesta una maggior perizia, seppur sotto la supervisione di un gruppo di umani. Ma come tra qualche uomo anche tra i robot esistono i ladri, anzi nella fabbrica di prodotti chimici di Elmering sembra si sia stabilita una colonia di malviventi che rubano le riserve della fabbrica per venderle al mercato nero a basso prezzo. Per interrompere questa catena di furti che stanno portando lo stabilimento alla rovina, ti è stato affidato il compito, travestito da robot, di abbordare ogni parandroide ottenendone il controllo. Attento la missione è molto pericolosa e se sarai scoperto verrai eliminato.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

ANUBI



Una tomba egizia di suspense: penetrati al suo interno non ci resta che saccheggiarla facendo bene attenzione a raccogliere quegli oggetti che ci salveranno da insetti, serpenti e mummie che ci attaccano.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO pausa

ALIEN FLIGHT

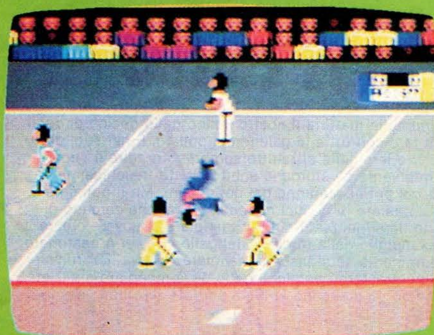


Quando i terrestri si accorsero che gli ospiti alieni stavano per attaccare era ormai troppo tardi. Entrati con intenzioni amichevoli nel nostro sistema solare gli Xorniani avevano installato su Giove un generatore di campo che aveva bloccato nel suo raggio neutralizzatore tutti i motori a joni delle astronavi stellari. Solo pochi caccia a propulsione chimica restavano così come ultimo baluardo tra le forze degli invasori e la terra inerme. Guidati dai piú eroici piloti del pianeta questi antiquati velivoli dotati di cannoni laser si trovano ora ad affrontare le ondate successive delle ben addestrate forze nemiche. Solo un pilota veloce e coraggioso come te potrà forse impedire che i mezzi nemici oltrapassino il limite della luna e dar tempo così alla squadra di specialisti di sabotare l'impianto di Giove permettendo alla confederazione di sferrare il suo contrattacco.

JOYSTICK PORTA 1

Q/S	suono sì/no
Z	sinistra
X	destra
RETURN	fuoco
RUN/STOP	pausa
1/2	n. giocatori
K	tastiera
J	joystick

FIREBALL



Ve lo ricordate James Caan nel bellissimo film sul gioco degli anni Duemila, quel film in cui era in ballo non solo la vita dei giocatori ma anche il dominio sull'universo? Ebbene, in questo numero ve lo proponiamo anche per il 64. Si tratta di una pista circolare in cui due squadre si affrontano cercando di recuperare una palla pesantissima sparata da un pallone al fischio della sirena. La palla deve essere lanciata con estrema precisione dentro una buca a un paio di metri da terra che si para davanti ai vostri occhi dopo qualche giro di pista. Per prendere la palla occorre chinarsi ed evitare soprattutto gli avversari.

JOYSTICK PORTA 1

F1	cambia maglia sinistra
F3	cambia maglia destra
RUN/STOP	riparte
F5	cambia numeri
F7	cambia quadro

ORC WORK

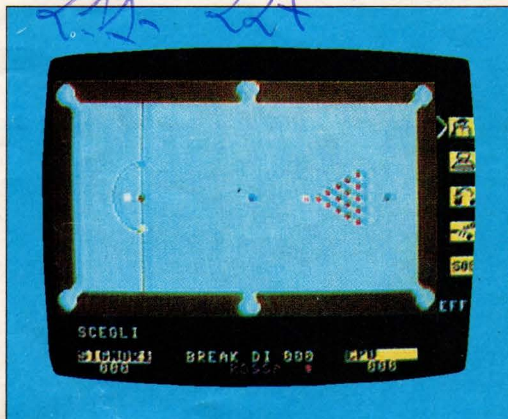


Il principe degli orchi sta cercando di accasarsi perchè solo in questo modo potrà entrare in possesso dell'immensa eredità lasciatagli dal padre. Purtroppo questo principe oltre a essere molto brutto ha un pessimo carattere e nessuna fanciulla vuole averlo per marito. Per poter decidere con tranquillità chi potrà essere la sua compagna, il giovane ha fatto rapire alcune fanciulle e le ha rinchiuse con dei sortilegi del mago di corte nelle segrete del suo regno. Ma il fratello di una di loro decide di cercare di salvare la sorella e raccogliendo chiavi, pozioni, oggetti utili è deciso a liberare le fanciulle, il cui numero è indicato nella cornice magica. Questo bravo orco potrà usare i teletrasportatori per muoversi piú rapidamente da una zona all'altra e dovrà fare molta attenzione a bruchi, bolle di gas venefici, vampiri e piante carnivore.

JOYSTICK PORTA 2

1	tasti
2	joystick
FUOCO	inizio gioco

AMERICAN BILLIARDS



Il biliardo, passatempo anni orsono assai diffuso, da qualche tempo sembrava soprattutto per i giovani essere caduto nel dimenticatoio. Ma forse per la diffusione dei piccoli biliardi da tavolo, dei biliardini di dimensioni ridotte a poco a poco sta tornando in auge. Per farvi trovare preparati quando i vostri amici vi proporranno una sana partita a carambola ecco il nostro gioco. Dopo aver scelto il numero dei giocatori e la difficoltà di gioco apprestatevi a colpire a turno la biglia di colore differente per far cadere le altre biglie a poco a poco nelle buche. Se con un tiro non va in buca alcuna biglia, la mano passa all'avversario. Il gioco continua fin quando tutte le biglie non sono finite e vince chi ha il maggior punteggio.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco

ELIO



Voi siete Elio, una simpatica unità biomeccanica, con l'importante missione di disattivare 3 reattori nucleari celati nella profondità di una cittadella fortificata. Per far ciò dovrete farvi aiutare da un gigantesco aracnide meccanico dotato di incredibili poteri. Il problema è che dovrete cercare i pezzi di questo essere sparsi in un enorme labirinto (piú di 100 schermi). Inoltre con la vostra rete potrete catturare un esercito di aiutanti che, se ben utilizzati, vi faciliteranno la missione. Attenzione che questi esseri vanno tenuti in gabbia, ma se vi troverete in crisi energetica essi scapperanno irrimediabilmente! Il tempo della missione è di 30 minuti o 20 in caso decidiate di utilizzare l'aracnide già assemblato: starà a voi decidere la tattica migliore per portare a termine con successo la missione.

JOYSTICK PORTA 1 OPZIONALE

SPARO o SPAZIO	inizio partita
C=	sinistra
SHIFT SINISTRO	destra
:	giú
E	su
SPAZIO	sparo
DIREZ. + SPARO	lancio rete
GIÙ e SU	per saltare
GIÙ	orologio
GIÙ + SPARO	visualizza le icone
DES.SIN.	scelta icona
SPARO	conferma icona (libera animale)
ICONA E	fine partita

GAME



Sono trascorsi ormai due anni da quando ti sei iscritto al corso di astronautica e le tue conoscenze tecniche degli apparati di volo e delle varie strumentazioni dei mezzi spaziali sono completate. Quello che invece ti manca è una discreta pratica di guida sia di velivoli comuni, come aerei ed elicotteri, e poi naturalmente di navette astrospaziali. Per cominciare a farti prendere confidenza con il volo al corso hanno deciso di metterti alla prova con "Game" un nuovo programma creato proprio per sviluppare le migliori tecniche. Dovrai infatti guidare un velivolo contro un gruppo di nemici che cercano di ostacolarti e di attaccarti con ogni mezzo, dimostra le tue capacità, ottenendo così il posto a cui aspiri.

JOYSTICK PORTA 2

F3	pausa
FUOCO	inizio gioco/ricomincia

TIR



L'estate è il periodo in cui si corrono la maggior parte dei rally, perché le ottime condizioni del tempo di solito consentono delle gare, seppur emozionanti, meno pericolose. Questo tracciato è dedicato agli autotreni e a bordo della motrice del tuo gigantesco mezzo dovrai superare varie tappe tra le città più famose. La città da raggiungere è indicata in alto a destra sullo schermo, dove pure potrete leggere la velocità a cui state andando. A sinistra avrete invece l'indicazione di eventuali lavori in corso, di curve pericolose o di un normale percorso di guida. Attenti a non tamponare o essere tamponati da altri "bestioni" come voi, a non uscire fuori strada, altrimenti sarete penalizzati e soprattutto a non restare senza carburante.

JOYSTICK PORTA 2

F1	fine gioco
F3	pausa
FUOCO	inizio gioco

TRIAL

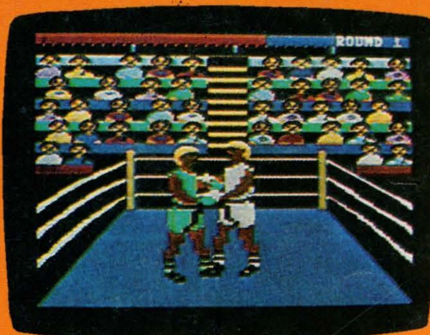


Le vacanze estive sono quasi agli sgoccioli e per molti sono finite definitivamente, ma essendo il tempo ancora accettabile sarà possibile continuare le gare di trial a bordo di motociclette veramente potenti. Per chi non ne avesse l'opportunità o per chi volesse anche solo esercitarsi o divertirsi comodamente seduto in poltrona ecco una vera e propria gara di trial. Dopo aver scelto il numero di piloti in gara e le difficoltà del percorso parti con la tua moto superando impervi declivi o profondi crepacci, stando ben attento a non spegnere il motore o sarai duramente penalizzato. Ricorda inoltre che il tempo a tua disposizione nel quale dovrai terminare il percorso è limitato e se non sarai abbastanza audace e veloce verrai eliminato dalla competizione.

JOYSTICK PORTA 2

C=	pausa sì/no
FUOCO	inizio gioco
JOY AVANTI	cambia marcia

BOXE

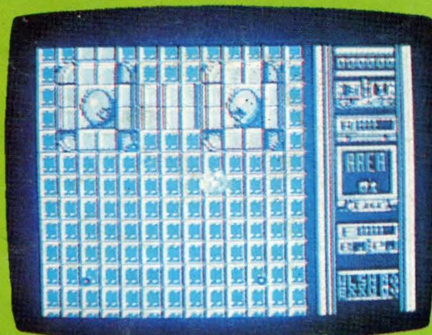


Il quadrato è illuminato, nella penombra di bordo ring la folla incita i pugili. I giudici sono imparziali e tu devi accumulare punti con i pugni ed i knock out: se riesci a mettere 3 volte K.O. il tuo avversario nella stessa ripresa hai vinto! Mantieni le distanze dallo sfidante e studialo bene perchè in questa prova di forza e di abilità non puoi permetterti nessuna sorpresa. Puoi scegliere se misurarti con un altro giocatore o con il computer e addirittura puoi anche provare a fare una partita con i pugili invisibili. In quest'ultimo caso potrai vedere te stesso ed il tuo avversario solo in caso di collutazione.

JOYSTICK IN PORTA 1 (2) NECESSARIO

JOY SU GIÙ	per scelta opzioni
SPARO	per confermare opzioni

MUST KILL



Il vostro pianeta sta per essere annientato dall'inquinamento e tra poco sarà impossibile vivere nella sua atmosfera. I capi del governo centrale hanno pensato di stabilirsi sul pianeta vicino appartente alla stessa costellazione ed hanno chiesto ai governanti di quel posto di accogliere la loro gente come fratelli. Purtroppo il pianeta Hellis ha risposto negativamente e l'unico modo per salvare i propri cittadini sarà quello di vincere con la forza il "proprio posto al sole". Hanno mandato te, con la tua astronave dotata dei piú potenti mezzi di offesa per abbattere tutte le difese nemiche, anche le caccia-navette, e robot di ogni tipo, e dovrai combattere veramente con tenacia a costo della vita. La tua missione è molto difficile, ma dal suo risultato dipende la vita di molte persone.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco